DOCUMENT RESUME

ED 144 310 EC 102 358

AUTHOR Levine, S. Joseph
TITLE Experience Teachers! Kit 6: Games Teach.
INSTITUTION Michigan State Dept. of Education, Lansing. Div. of Special Education.
SPONS AGENCY Bureau of Education for the Handicapped (DHEW/OE), Washington, D.C.
PUB DATE Jun 70
NOTE 36p.; Includes Spanish version: Recursos para la Ensenanza Efectiva. Equipo del Cordinador del Taller. Kit #6: Los Juegos Ensenan!; Translated by Thelma Artiga Selligman; For related information, see EC 102 352 - EC 102 359

EDRS PRICE MF-$0.83 HC-$2.06 Plus Postage.
DESCRIPTORS *Educational Games; Elementary Secondary Education; *Handicapped Children; *Inservice Teacher Education; *Special Education Teachers; Teacher Workshops; Teaching Methods

ABSTRACT

Resulting from a special study institute sponsored by the Bureau of Education for the Handicapped, the workshop coordinator's kit (sixth in a series of inservice teacher training materials) focuses on experiences that allow the participants to design and try different types of games. Outlined are objectives, equipment needed, procedures, and discussion questions. The script of a tape on designing and implementing games as a supplement to teaching is provided. Also included are sample worksheets for duplicating and handing out to workshop participants. Both English and Spanish versions of the kit are given. (SBH)

****
* Documents acquired by ERIC include many informal unpublished *
* materials not available from other sources. ERIC makes every effort *
* to obtain the best copy available. Nevertheless, items of marginal *
* reproducibility are often encountered and this affects the quality *
* of the microfiche and hardcopy reproductions ERIC makes available *
* via the ERIC Document Reproduction Service (EDRS). EDRS is not *
* responsible for the quality of the original document. Reproductions *
* supplied by EDRS are the best that can be made from the original. *
****

ED144310

U S DEPARTMENT OF HEALTH,
EDUCATION & WELFARE
NATIONAL INSTITUTE OF
EDUCATION

THIS DOCUMENT HAS BEEN REPRODUCED EXACTLY AS RECEIVED FROM THE PERSON OR ORGANIZATION ORIGINATING IT. POINTS OF VIEW OR OPINIONS STATED DO NOT NECESSARILY REPRESENT OFFICIAL NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION POSITION OR POLICY

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

S. Joseph Levine

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC) AND USERS OF THE ERIC SYSTEM."

EC102358

Joseph Levine
Learning Systems Institute, Michigan State University

THE INSTITUTE

In June of 1970, forty teachers and administrators of special education met in Lansing to test the preliminary versions of a special series of new in-service training materials. Under support from the U.S. Office of Education, Bureau of Education of the Handicapped, these people were selected and assembled by the Michigan Department of Education in a special study institute. The best of these materials are now being disseminated by the Michigan Department of Education so that groups of teachers across the state might benefit.

THE AUTHORS

Ted Ward and Joseph Levine are members of the staff of the Regional Instructional Materials Center for Special Education and faculty members at Michigan State University. They have worked together to provide many new instructional materials for teachers and for children. The "Experience Teaches" series is a product of their efforts to disseminate in-service education materials throughout the region served by the Regional IMC at East Lansing.

EXPERIENCE TEACHES!
Kit #6
Games Teach
S. Joseph Levine

This activity consists of a tape and a set of 5 worksheets. The tape presents a series of experiences that allow the participants to design and try different types of games.

OBJECTIVES

--to provide teachers with a basic understanding of the different types of games

--to provide teachers an opportunity to design an instructional game

LIST OF EQUIPMENT

Provided in the Kit:

Tape script

5 duplicator pages

You will need:

Cassette player

Pencils

Pre-recorded cassette

This training kit was developed for a Special Study Institute held in June of 1970. The Institute was conducted under the auspices of the Michigan Department of Education, Special Education Division under support from the U. S. Office of Education, Bureau of Education for the Handicapped. The opinions expressed herein do not necessarily reflect the position or policies of the Michigan Department of Education or the U. S. Office of Education and no official endorsement should be inferred.

PROCEDURE

This activity should be conducted in a suitable room with tables available for the participants to fill out their worksheets and to play the games structured by the tape.

The entire activity is run by the tape. The role of the coordinator is to a) set up the room, b) provide the worksheets, c) stop the tape on cue, and d) provide any clarification that may be needed during the activity. Prior to the activity, take time to listen to the entire tape. Also, fill out a worksheet as you listen so that you will be able to answer any participant questions.

Begin by passing out the worksheets. They can be stapled in sets prior to the workshop. When all participants are ready, you might begin by telling the objectives of the activity. Then, begin the tape. Follow along with the script so that you are ready to stop the tape player at the proper times.

Following the presentation, you may want to discuss some aspects of games.

DISCUSSION GUIDE

1. What games are you currently using in your teaching?
2. What activities can be adapted to a game format?
3. How can games contribute to your teaching?

   --motivational, instructional, cooperative, competitive, social, etc.
4. How can you ascertain what type of a game will appeal to a particular learner?

   --be perceptive to his learning style; try a game and evaluate its effectiveness

TAPE SCRIPT

Games are fun. Learning is fun. This tape is concerned with tieing these two ideas together -- learning and games. During the next 45 minutes you will be learning the rudiments of game design and how we might be able to draw on games as a supplement to our teaching. Let's start with a game. It's a real simple game. On your worksheet you will find item #1. After it are the letters "H" and "T", which stand for heads or tails on a coin. Select either "H" or "T". Circle your choice on the worksheet after item #1. (pause) Okay, you should have your choice circled by now. I'll flip the coin. (pause) It's heads. Put a check in the blank if you won.

We've just played a game of chance. It took no skill to win or lose. In fact you stood a 50% or a 1 in 2 chance of winning. Now, item #2 on your worksheet has a series of 8 "H" "T" combinations. Go ahead now and circle your choice for each pair. Don't turn off the recorder, I'll wait for you. (pause)

Okay, you should have circled one in each pair by now. Here are the correct answers. Put a check after each pair if you got that one correct. H - T - T - H - H - T - H - T. I'll repeat them once more -- H - T - T - H - H - T - H - T. Now, in this game of chance, you're a winner if you got a score of 4 or more correct. Let's have a show of hands to see how many got 4 or more correct. (pause) If all has worked well, at least half of you should have been a winner in this game.

As in most chance games, the notion of winning is arbitrary. Whoever makes the rules for the game decides the rules for winning. In this case I have decided in an arbitrary manner that a score of 4 or more is winning.

Now, for the two games we have played thus far, the recorder you are listening to and my voice can be considered a chance artifact. Another very common chance artifact for this game is a coin. A chance artifact is something beyond the control of the player which determines or evaluates the players action in the game. There are other chance artifacts which can also be used, like the coin, to determine your action. In the spaces after item #3 on your worksheet see if you can identify two other common chance artifacts that are used in games of chance. Go ahead and write your answers. Let the tape run, don't stop it. I'll wait for you to finish. (pause)

Okay, let's see what different chance artifacts there are. There is a coin as we have already mentioned. There is also a spinner, or dice or a single die, cards, or a drawing artifact such as straws of different lengths. Or other artifacts that are similar in nature. A roulette wheel is like a spinner, a deck of cards can be used like straws to draw from. Take a minute or two right now to discuss in your group what other chance artifacts were thought up for item #3. When you have had a chance to discuss the different possible chance artifacts restart the tape. Stop the tape now.

-- PAUSE --

The primary identifiable characteristic of a game of chance, then, is the mode for determining the winner. We've labelled this a chance artifact. The coin flip has an immediate winner as we found out in item #1. Directly after we flipped the coin we knew whether or not we had won. Other chance games, however, do not have an immediate winner. The winner in these games is decided after a long series of manipulations of the chance artifact.

Chance games can sometimes seem very complex. They can, however, all be

reduced to a very simple formula. Item #4 outlines this formula for you. See if you can complete the four necessary rules that comprise the formula for a game of chance. Complete the blanks for item #4 and restart the tape when you have finished. Stop the tape now.

-- PAUSE --

Now let's review our answers and see how we did. For a) -- decide on the "rules" of play. That's the very first thing that the designer does when he designs a chance game. He builds the rules of play. You might have also said the "mode" of play or "sequence" of play.

Four b., The player states his "position." You might have also said that the player states his choice. The player makes a decision and commits himself to a certain choice.

Four c., The player manipulates the "chance artifact."

Finally, four d., the player accepts the "payoff." We can also talk of the reward or the result, or the penalty. The Payoff is what the player gets as an outcome of his play.

These, then, are the four general rules that govern all games of chance. Item #5 consists of a very simple game board. There is a "start" position and a "finish" position with a number of steps in between. The chance artifact for this game board is located in the upper left corner. It is a spinner that will tell us whether we will move our token 1, 2, or 3 places along the path on the board. This game will be played by two people. I will be one of the players on each of your games, you will be the other player. To make the game more exciting, let's add some further element of chance. You will note that some circles have a letter "x" and other circles have the letter

"y" in them. Decide for your game a rule to govern what will happen when one of us lands on an "x" or "y". Enter your rule in the spaces at the bottom of the page. Possible rules for "x" or "y" might be "take an extra turn," or "go back 2 spaces." At this time go ahead and develop the two extra chance rules for "x" and "y" in your game. Restart the tape when you have completed the rules. Stop the tape now.

-- PAUSE --

You should now have your two rules to govern the spaces marked "x" and "y." We have added two further elements of chance to our game. Now let's play our game. We will need two markers or tokens for the two players. A paperclip, coin, or any small object will do. Place the markers in the "start" position. (pause) Make sure you know which marker is yours and which one is mine.

Since the spinner shown on the page can't really be used, I'll do all of the spinning on the spinner I have in front of me. I'll go first. Here goes, I'll spin the spinner -- I got a "2". Move my marker two places. I was lucky, I didn't land on an "x" or a "y". Now it's your turn. Here's your spin. (pause) You also got a "2". So far we're all tied up on the second space. Neither of us has landed on an "x" or a "y". Now, my turn. I got a "3". Move my marker 3 spaces. I'm on an "x". Now, your rule for "x" is in effect. Whatever your rule for "x" says, do it now. If your rule is to take an extra turn, the next spin will be for me. Here's the next spin. It's a "2". Move accordingly. (pause) The next spin is a "3". Move accordingly. At this point, one of us is in the lead. I really have no way of telling who's winning in each game since I do not know your rules for "x" and "y". Let's find out what's happening. If you are winning on your

game, please raise your hand. (pause) If I am winning please raise your hand. (pause) Now, you can see the effect of chance in a game. In some of the games I am winning, in others you are winning. We can continue this game and eventually one of us would win. Due to chance, however, at this point we can't tell who will eventually be the winner.

We've seen what happens when there are different rules of chance and how they can govern the same basic game. Let's look at item #6. On item #6 you'll see a, b., c., and d. After each there is represented a spinner. Spinner "a" is the one we've been using for our game board. It's equally divided. There is an equal chance of the spinner landing on a "1", a "2", or a "3". The spinner for "B" is quite different. There is a higher probability the spinner in "B" will land on "1" than it will land on "2" or "3". This procedure of changing the chance artifact can further influence the results of a chance game. If our objective in using a game is to have the learner spend a longer time at the game we would most likely want to have him take smaller moves. The spinner represented in "B", then, might be appropriate. In item "C" construct the spinner that is shown in item "B". Show the spinner so that the probability remains the same though the spinner looks different. Do this now, I'll wait for you. (pause)

By entering a "1" in both blank spaces, we have a spinner that operates in the same manner as spinner "B" yet looks different. There are many ways that we can alter the chance artifact so that it looks different, yet it operates in the same manner with the same probabilities. The spinner in "B" and "C" both have a 50% chance of landing on a "1", a 25% chance of landing on a "2", and a 25% chance of landing on a "3".

In item "D" you will see a spinner divided in 6 equal sections. I'd like you to construct a spinner for item "D" that has the following probabilities. The greatest probability is to get a "1". The next greatest probability is to get a "2". The lowest probability is to get a "3". Go ahead right now and complete the spinner shown in item "D". Again, the player stands the greatest chance of getting a "1", the least chance of getting a "3". Don't stop the tape, I'll wait for you. (pause) Okay, here's what your spinner should look like. In three of the sections there should be a "1". In two of the sections there should be a "2". In one of the sections there should be a "3".

Up to now we have only considered games that are built entirely on chance. Games can be built entirely of chance, entirely on skill, or a combination of the two. Let's now add an element of skill to the game board we have been using. To win, then, the player must demonstrate a certain skill or be lucky. Hopefully we can combine the two elements, chance and skill, so that it challenges the learner yet doesn't go beyond his abilities. If all games were games of skill, only the skillful would win. Conversely, if all games were games of chance, only the lucky would win. Games that combine chance and skill allow the skillful to be challenged, but also allow the less skillful to enjoy the game. It's interesting to note that the most skillful card player may not always win. Chance may not be in his favor.

On tne next page of your worksheets, you'll notice a whole page of boxes labelled "skill cards". Four of the skill cards have an "x" on them and four have a "y". In a minute I'll ask you to stop the tape and what I'd like you to do is cut apart the 8 skill cards. Then, on the side that has the words

skill card, write a question. It can be a question of any sort. One that you know the answer. Pick any subject for your questions. On the back of the skill card, you'll write the answer to the question. You'll have 8 questions and answers. One question and answer for each card. Restart the tape when you have completed your skill cards. Stop the tape now.

-- PAUSE --

Now that your skill cards are completed, look at the next page of your worksheets. Once more there are 8 cards. These are all labelled "move card." At this time cut up the 8 move cards. When you have done this, restart the tape. Stop the tape now.

-- PAUSE --

Now we have the basic rudiments for a game that combines chance and skill. We have a game board (it's the one we used in the chance game - Item #5), a chance artifact (the move cards), and a skill artifact (the skill cards). The players of this game will operate under the following rules. Each player will draw a move card and move his marker the number of spaces shown on the card. If he lands on an "x" or a "y" he will draw a question from the appropriate set of cards. If he answers the question correctly he stays where he is. If he is incorrect, he moves back to where he started from.

At this point, team up with 2 or 3 other people to play the game. Shuffle together all of your "x" cards and place them in a stack. Do the same with the "y" cards and the move cards. Use just one game board for all of you. Place a marker for each of you in the start position and play the game. Restart the tape when you have completed your game. Stop the tape now.

-- PAUSE --

We've just played a very simple game that combines chance and skill. There are many alterations of this basic game that you can use in your classroom. It takes little time to design and build games that can successfully challenge learners of different abilities.

One of the oldest skill games that is still used today in the classroom is the spelling bee. There are many other games of skill. Most athletic contests -- football, baseball, soccer, and others -- are built on skill.

The final item on your worksheet, Item #8, is the basic formula for a game of skill. Three of the blanks have already been filled in. A, b, and d are identical to the formula for chance games. Fill in the blank after letter c. (pause) The only difference in the formula for a skill game is that the player must demonstrate the particular skill rather than manipulate the chance artifact. The player's success, then, is contingent upon how proficient he is in the particular skill area. The formula for games that combine skill and chance have both item "c's" included. Manipulate the chance artifact and demonstrate the skill.

For the last hour or so we've had a chance to experience some games. When we are thinking about instructional design, or instructional game design, we must first think about our learners and their particular learning abilities and learning disabilities. We can consider categories of games on a continuum at a certain point. It's often a good procedure to begin the use of instructional games at the chance end of the continuum with a particular learner. Then, gradually, add elements of skill until you find that appropriate combination of skill and chance for the particular learner. We can best select a learning game for a learner if we are perceptive to the

learner's learning style.

Hopefully, this tape has served to briefly highlight how games can be developed and become an effective teaching tool. The name of our game has been learning and learning can be fun.

Worksheet

1. H T _____

2. H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____

3. Chance artifacts:

   _____

   _____

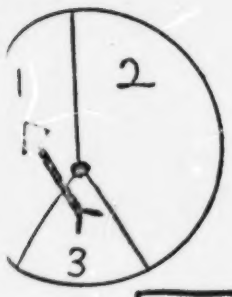
4. Formula for a game of chance:

   a. Decide on the _____ of play.

   b. The player states his _____.

   c. Player manipulates the _____ _____.

   d. Accept the _____.



Start

X

Y

X

Y

X

Y

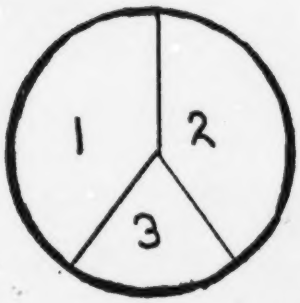
Finish

1 = _____

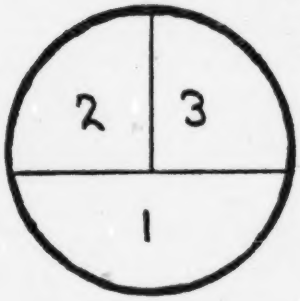
1 = _____

6.

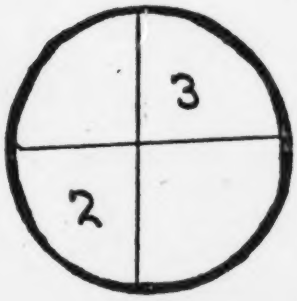
a.



b.



c.



d.

8. Formula for a game of skill:

   a. Decide on the rules of play.

   b. The player states his position.

   c. Demonstrate the _____.

   d. Accept the payoff.

Worksheet

skill card **X**	skill card **Y**
skill card **X**	skill card **Y**
skill card **X**	skill card **Y**
skill card **X**	skill card **Y**

MOVE CARD 1	MOVE CARD 2
MOVE CARD 3	MOVE CARD 1
MOVE CARD 2	MOVE CARD 3
MOVE CARD 1	MOVE CARD 2

Equipo del Cordinador del Taller

University of Kansas / University of Michigan
Regional Instructional Materials Centers
Library 213 Bailey Hall
Lawrence, Kansas 66044
United States of America

El Trabajo que aqui se presenta fue hecho de conformidad a una ayuda de la Oficina de Educacion de los Estados Unidas de Norte America, el Departamento de Salud, Educacion y Bienestar. Sin embargo, las opiniones que aqui se expresan, no reflejan necesariamente la posicion o politica de la Oficina de Educacion de los Estados Unidos, y ningun endoso oficial debera deducirse.

Project of the Bureau of Education for the Handicapped

RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA EFECTIVA

¡LAS EXPERIENCIAS ENSEÑAN!

KIT # 6

"¡LOS JUEGOS ENSEÑAN!"

Por

S. JOSEPH LEVINE

(Traducido por

Thelma Artiga Selligman)

¡LAS EXPERIENCIAS ENSEÑAN!

Kit # 6

Los Juegos Enseñan

S. Joseph Levine

Esta actividad consta de una grabación y cinco hijas de trabajo. La grabación presenta una serie de experiencias que permite a los participantes designar y practicar diferentes tipos de juegos.

Objetivos:

--Proporcionar a los maestros una básica comprensión de los diferentes tipos de juegos.

--Proporcionar a los maestros la oportunidad de diseñar un juego instruccional.

Lista de Equipo

Proporcionado en el Kit:

Cassette Grabado.

Cinta del Guión.

5 Ditto Masters (para duplicar, una por cada participante).

No Proporcionado en el Kit:

Grabadora.

Lápices.

Procedimiento:

La actividad se debe desarrollar en un salón adecuado, con mesas disponibles para los participantes, para llenar las hojas de trabajo y para practicar los juegos que se instruyen en las cintas.

La actividad completa se desarrolla en la cinta. El papel del coordinador es: a) preparar el salón; b) proporcionar las hojas de trabajo; c) parar la cinta cuando sea necesario; y d) proporcionar cualquier aclaración durante el transcurso de la actividad. Antes de la actividad, debes tomar el tiempo

necesario para escuchar la cinta completamente. También, para completar una hoja de trabajo mientras escuches, así podrás contestar cualquier pregunta de los participantes.

Empieza por pasar las hojas de trabajo, que antes de la actividad fueron ya engrapadas en juegos. Cuando todos los participantes estén listos, puedes empezar diciéndoles los objetivos de la actividad. Luego, empieza la cinta. Sigue a la par la grabación, así estarás pronto a parar la grabadora cuando sea necesario.

Después de la grabación, es posible que quieras discutir algunos aspectos de los juegos.

Guía de Discusión:

1. Cuáles son los juegos que más usas en tus enseñanzas?
2. Qué actividades pueden adaptarse a un formato de juego?
3. Cómo pueden contribuír los juegos a tus métodos de enseñanza?

--Motivación, instruccional, cooperativa, competitiva, social, etc.

4. Cómo puedes acertar qué tipo de juego será apropiado a un estudiante particular?

--Ser perceptivo a su estilo de aprendizaje; probar un juego y evaluar su efectividad.

CINTA DEL GUION

El juego es diversión. El aprendizaje es diversión. Esta cinta trata de poner juntas estas dos ideas--"juego y aprendizaje." Durante los 45 minutos siguientes aprenderás los rudimentos para el diseño de un juego, y cómo debemos delinear un juego como complemento a nuestra enseñanza. Empezamos con un juego. Este es verdaderamente un juego muy simple. En tu hoja de trabajo están las letras "C" y "L", que representan "Cara" y "Laurel" en una moneda. Selecciona cualquiera, ya sea "C" o "L". Encierra en un círculo tu selección después del ítem # 1 en la hoja de trabajo. (pausa) Bien, ahora debes tener tu selección dentro de un círculo. Tiraré la moneda. (pausa) Acertó cara. Poner un cruz el que acertó. Acabamos de practicar un juego del azar. No necesitó habilidades para hacerlo, ganar o perder. En realidad se tenía el 50% de ganar.

Ahora, el ítem # 2 en tu hoja de trabajo tiene una serie de 8 combinaciones de "H" "T". Continúa y encierra en un círculo tu selección de cada par. No parar la grabadora. Esperaré por tí. (pausa)

Bien, habrás encerrado en el círculo las combinaciones de cada par. Aquí están las respuestas correctas. Pon una cruz después de cada par que obtuviste correcto. H - T - T - H - H - T - H - T. Las repitiré una vez más: H - T - T - H - H - T - H - T. Ahora en este juego del azar, eres un ganador si obtuviste un score de 4 o más. Levanten la mano para ver cuántos obtuvieron 4 o más correctas. (pausa)

Si todos han trabajado bien, por lo menos la mitad de los participantes deberán ser los ganadores en este juego. Casi en todos los juegos del azar, la notación del que gana es arbitraria. Quien hace las reglas del juego decide las reglas del que gana. En este caso, he decidido de una manera arbitraria que el que haga un score de 4 o más es el ganador.

Ahora, en los dos juegos que hemos practicado la grabación que están

escuchando y mi voz, pueden considerarse un artefacto del azar. Otro artefacto del azar muy común en este juego es la moneda. Un artefacto del azar es algo más allá del control del jugador quien determina o evalúa la acción de los jugadores en el juego. Hay otros artefactos del azar que también se pueden usar, como la moneda, para determinar su acción. En los espacios después del ítem # 3 en tu hoja de trabajo, mira si puedes identificar otros dos artefactos del azar comunes que se usan en los juegos del azar. Continúa y escribe tus respuestas. Deja que la cinta pase, no la detengas. Esperaré hasta que termines. (pausa)

Bien, veamos qué artefactos del azar tenemos. Hay una moneda, como mencionamos anteriormente. También hay una rueda con una flecha giratoria, dados y cartas, u otros artefactos que son similares en naturaleza. Una ruleta es igual a la rueda, un juego de cartas puede usarse en gran variedad de juegos. Tómate uno o dos minutos para discutir en tu grupo, qué otros artefactos del azar se encontrarán para el ítem # 3. Cuando hayas tenido la oportunidad de discutirlos empieza de nuevo la cinta. Para la cinta ahora.

--Pausa--

La primera característica identificable de un juego del azar, es la forma de determinar al ganador. Nosotros lo hemos titulado un artefacto del azar. El tirar la moneda tiene de inmediato un ganador, como descubrimos en el ítem # 1. Directamente después que tiramos la moneda, supimos si es que habíamos ganado o no. Otros juegos del azar, sin embargo, no tienen inmediato ganador. El ganador en estos juegos se decide después de una larga serie de manipulaciones del artefacto del azar.

Los juegos del azar, algunas veces parecen muy complejos. Sin embargo se pueden reducir a una simple fórmula. Item # 4, hacer el bosquejo de esta fórmula. Mira si puedes completar las cuatro reglas necesarias que contiene la fórmula de un juego del azar.

Completar los espacios en blanco del ítem # 4 y empezar la cinta cuando

hayas terminado. Parar la cinta ahora.

--Pausa--

Ahora revisemos las respuestas y veamos cómo lo hicieron Para a)--decide sobre las "reglas" del juego. Esa es lo primero que un diseñador hace cuando diseña un juego al azar. Construye las reglas del juego. Debes decir también, la forma del juego y la secuencia del mismo. Para b)--el jugador empieza una "posición." Debes mencionar también que el jugador especifica su jugada. El jugador hace una decisión y se encomienda a él mismo cierta selección. Para c)--el jugador manipula los "artefactos del azar." Finalmente para d)--el jugador acepta la "paga."

También podemos hablar de la recompensa del resultado, o también de la pena. La paga es lo que el jugador obtiene como una recompensa de su juego. Estas son las cuatro reglas que gobiernan todos los juegos al azar.

El ítem # 5 consta de una simple tabla de juego. Hay una posición para "empézar" y otra para "terminar" con cierto número de pasos en su recorrido. El artefacto del azar para este tablero está colocado en la esquina superior izquierda. Será una rueda con una flecha giratoria la que nos dirá si es que moveremos la ficha 1, 2, o 3 lugares a lo largo del camino. Este juego se practicará con dos personas. Yo seré uno de los jugadores en cada uno de los juegos y tú serás el otro. Notarás que algunos círculos tienen la letra "x" y otros círculos tienen la letra "y". Decide para tu juego una regla que gobierne lo que pasará cuando uno de nosotros aterrice sobre la "x" o la "y". Poner la regla en los espacios al final de la página. Reglas posibles para "x" o "y": "pueden tomar turno extra," o "retrocede dos espacios." Por ahora continúa y desarrolla las dos reglas extras del azar para "x" y "y" en tu juego. Empieza de nuevo el juego cuando hayas completado las reglas. Parar la cinta ahora.

--Pausa--

Ahora deberás tener tus dos reglas que gobiernen los espacios marcados con "x" y "y". Hemos agregado dos elementos del azar a nuestro juego. Ahora

juguemos. Necesitaremos dos marcadores o fichas para los dos jugadores. Un clip, una moneda, o cualquier objeto pequeño servirá. Coloca el marcador en la posición inicial. (pausa) Asegúrate cuál marcador es el tuyo y cuál es el mío. Desde que la rueda aparece en la página, ya se puede usar, haré toda la jugada en la rueda que tengo en frente de mí. Yo seré el primero. Aquí va, giraré la flecha--obtuve un "2". Mueve mi marcador dos lugares. Fuí afortunado, no aterricé sobre una "x" o la "y". Ahora es tu turno. Aquí está tu jugada. (pausa) Oh, tú también obtuviste "2". Hasta ahora estamos atados al segundo espacio. Ninguno de nosotros ha aterrizado sobre la "x" o la "y". Ahora, mi turno. Obtuve un "3". Mueve mi marcador 3 espacios. Estoy sobre una "x". Ahora, tu regla para la "x" está en efecto. Todo lo que la regla para "x" diga, hazlo ahora. Si la regla es tomar turno extra, el siguiente turno será mío. Aquí va el siguiente tiro. Es un "2". Mueve en concordancia. (pausa) El siguiente tiro es un "3". Mueve en concordancia. A este punto, uno de nosotros tomará la mano. Realmente no hay manera de decir quién está ganando en cada juego si es que no sé las reglas para "x" y "y". Encontremos qué pasa. Si tú estás ganando en el juego, por favor levanta la mano izquierda. (pausa) Si yo estoy ganando por favor levanta la mano derecha. (pausa) Ahora puedes ver los efectos de la suerte en un juego. En algunos de los juegos yo estoy ganando, en otros tú estás ganando. Podemos continuar este juego y eventualmente uno de nosotros ganará. Déjalo a la suerte, sin embargo, a cierto punto no podemos decir quién eventualmente será el ganador.

Hemos visto qué pasa cuando hay diferentes reglas del azar y cómo pueden gobernar el mismo juego básico. Demos un vistazo al ítem # 6. En el ítem # 6, verás a., b., c., y d. Después de cada letra se representa una rueda. La rueda "a" es la que hemos estado usando para nuestro juego del tablero. Está dicidida equitativamente. Hay iguales probabilidades de aterrizar en un "1", en un "2" o en un "3". El procedimiento de cambiar más tarde los artefactos

del azar, puede influenciar los resultados de un juego del azar. Si nuestro objetivo, al usar un juego, es hacer que el estudiante dedique más tiempo al juego, debemos entonces hacer que se mueva más despacio. La rueda representada en "b" puede ser la apropiada. En el ítem "c" construye la rueda que se muestra en el ítem "b". Muestra la rueda en tal forma que la probabilidad se mantenga en la misma aunque la rueda parezca diferente. Haz esto ahora, esperaré por tí. (pausa)

Entrando un "1" en ambos espacios en blanco, tenemos una rueda que opera en la misma forma que la rueda "b" aunque parezca diferente. Hay muchas formas en que podemos alterar los artefactos del azar de manera que luzcan diferentes, aunque opere de la misma manera con las mismas probabilidades. La rueda en "b" y "c" ambas tienen un 50% de probabilidades de aterrizar sobre un "1"; y un 25% de probabilidades de aterrizar sobre un "2"; y un 25% de probabilidades de aterrizar sobre un "3".

En el ítem "d" verás una rueda dividida en 6 secciones iguales. Me gustaría construir una rueda para el ítem "d" que tenga las siguientes probabilidades. La probabilidad más grande es lograr un "1". La siguiente probabilidad será lograr un "2". La más baja será lograr un "3". Ahora continúa y completa la rueda que se muestra en el ítem "d". De nuevo los jugadores apuestan el más grande riesgo de obtener un "1", y por lo menos corren el riesgo de obtener un "3". No pares la cinta, esperaré por tí. (pausa) Bien, aquí está como debería haber un "1". En dos de las tres secciones debería haber un "3".

Hasta ahora solamente hemos considerado juegos que están construídos completamente al azar, y no en habilidades, o una combinación de los dos. Ahora agreguemos un elemento de habilidad al juego del tablero que hemos estado usando. Para ganar, entonces, el jugador debe demostrar cierta habilidad, o tener suerte. Afortunadamente podemos combinar los dos elementos, suerte y habilidades, de manera que el desafío no vaya más allá de las ha-

bilidades del educando. Si todos los juegos fueran juegos de habilidad, solamente los hábiles pudieran ganar. Reciprocamente, si todos los juegos fueran juegos de acierto, solamente los afortunados ganarían. Los juegos que combinan suerte y habilidad permiten a los hábiles ser desafiados, pero también permiten a los menos hábiles disfrutar del juego. Es muy interesante notar que el más hábil jugador de cartas no gana casi siempre. La suerte no debe estar en su favor.

En la siguiente de tus hojas de trabajo notarás una página completa de casillas, denominada "tarjetas de habilidad." Cuatro de las tarjetas de habilidad tienen una "x" y cuatro tienen una "y". En un minuto te pediré parar la cinta y lo que me gustaría que tú hicieras es cortar las 8 tarjetas. Luego, sobre el lado que tiene las palabras, escribe una pregunta. Puede ser una pregunta de cualquier clase, una a la que tú sepas la respuesta. Selecciona cualquier asignatura para tus preguntas. En el reverso de las tarjetas, escribirás la respuestas a tus preguntas. Tendrás 8 preguntas y 8 respuestas, una pregunta y su respuesta para cada tarjeta. Empieza de nuevo la cinta cuando hayas completado tus tarjetas. Parar la cinta.

--Pausa--

Ahora que tus tarjetas están completas, mira la siguiente página de tus hojas de trabajo. Una vez más hay 8 tarjetas. Todas están nominadas como "Tarjetas de cambio." Ahora corta las 8 tarjetas. Cuando hayas terminado empieza de nuevo la cinta. Parar la cinta.

--Pausa--

Ahora tenemos los rudimentos básicos para un juego que combina suerte y habilidad. Tenemos el tablero de juego (el que usamos en los juegos del azar--ítem # 5), un artefacto del azar (las tarjetas de cambio), un artefacto de habilidad (las tarjetas de habilidad). Los participantes de este juego operarán bajo las reglas siguientes. Cada jugador sacará una tarjeta de cambio y moverá su marcador de acuerdo al número que aparezca en la tarjeta que

sacó. Si él aterriza sobre la "x" o la "y", él sacará una pregunta de las cartas apropiadas. Si él contesta la pregunta correctamente se queda donde está. Si está incorrecta la respuesta, retrocede al lugar de donde salió.

A este punto, une al equipo 2 o 3 personas más para jugar el juego. Baraja todas juntas las tarjetas "x" y colócalas en un rimero. Haz lo mismo con las tarjetas "y" y las tarjetas de cambio.

Usa solo un tablero para todos. Coloca un marcador, en la posición inicial para todos los jugadores, e inicia el juego. Empieza de nuevo la cinta cuando hayas completado el juego. Parar la cinta.

--Pausa--

Acabamos de practicar un juego muy simple, el cual combina suerte y habilidad. Hay muchas alternativas en este juego básico que tú puedes usar en el aula. Toma muy poco tiempo para diseñarlas y construye juegos que conducen a los educandos hacia competencias exitosas para demostrar y entrenar diferentes habilidades.

Uno de los más viejos juegos de habilidades, que aún se usa en el aula, es la "Abeja que Deletrea." Y así como éste hay otros más sobre habilidades y destrezas. La mayoría de los contenidos atléticos---fútbol, béisbol, soccer y otros---están construídos sobre habilidades.

El ítem final de tu hoja de trabajo, ítem # 8, es la fórmula básica para un juego de habilidades. Tres de los espacios en blanco se han completado. "A", "B", y "D" son idénticas a la fórmula de los juegos de la suerte. Llena los blancos después de la letra "C". (pausa) La única diferencia en la fórmula para un juego de habilidades es que el jugador debe demostrar su habilidad particular más que manipular los artefactos del azar. El éxito del jugador se basa, en la forma cómo él demuestra su habilidad particular en cierta área.

La fórmula para juegos que combinan habilidad y suerte, tienen ambos ítems "C" y "S". Manipular los artefactos del azar y demostrar habilidades.

Para la última hora o más, tenemos la suerte de experimentar algunos juegos.

Cuando pensamos acerca de diseños instruccionales, o del diseño del juego instruccional, primero tenemos que pensar en nuestros educandos y sus habilidades particulares de aprendizaje. Podemos considerar categorías de juegos sobre una continuidad y hasta cierto punto a menudo es un buen procedimiento empezar el uso de fortuna, cuando hay necesidades particulares con los educandos. Luego, gradualmente, agregar elementos de habilidad hasta encontrar la combinación perfecta de fortuna y habilidades para un educando especial. Podemos seleccionar el mejor juego para un estudiante, si somos perceptivos al estilo de aprendizaje de éste.

Afortunadamente, esta cinta ha servido para dar ideas breves sobre cómo se pueden desarrollar los juegos, y volverlos una herramienta útil de trabajo. El nombre de nuestro juego ha sido "Aprendizaje y Juego Pueden ser Diversión."

DISEÑO DE JUEGOS INSTRUCTIVOS

Hojas de Trabajo

1. H T _____

2. H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____
   H T _____

3. Artefactos del azar:

   _____

   _____

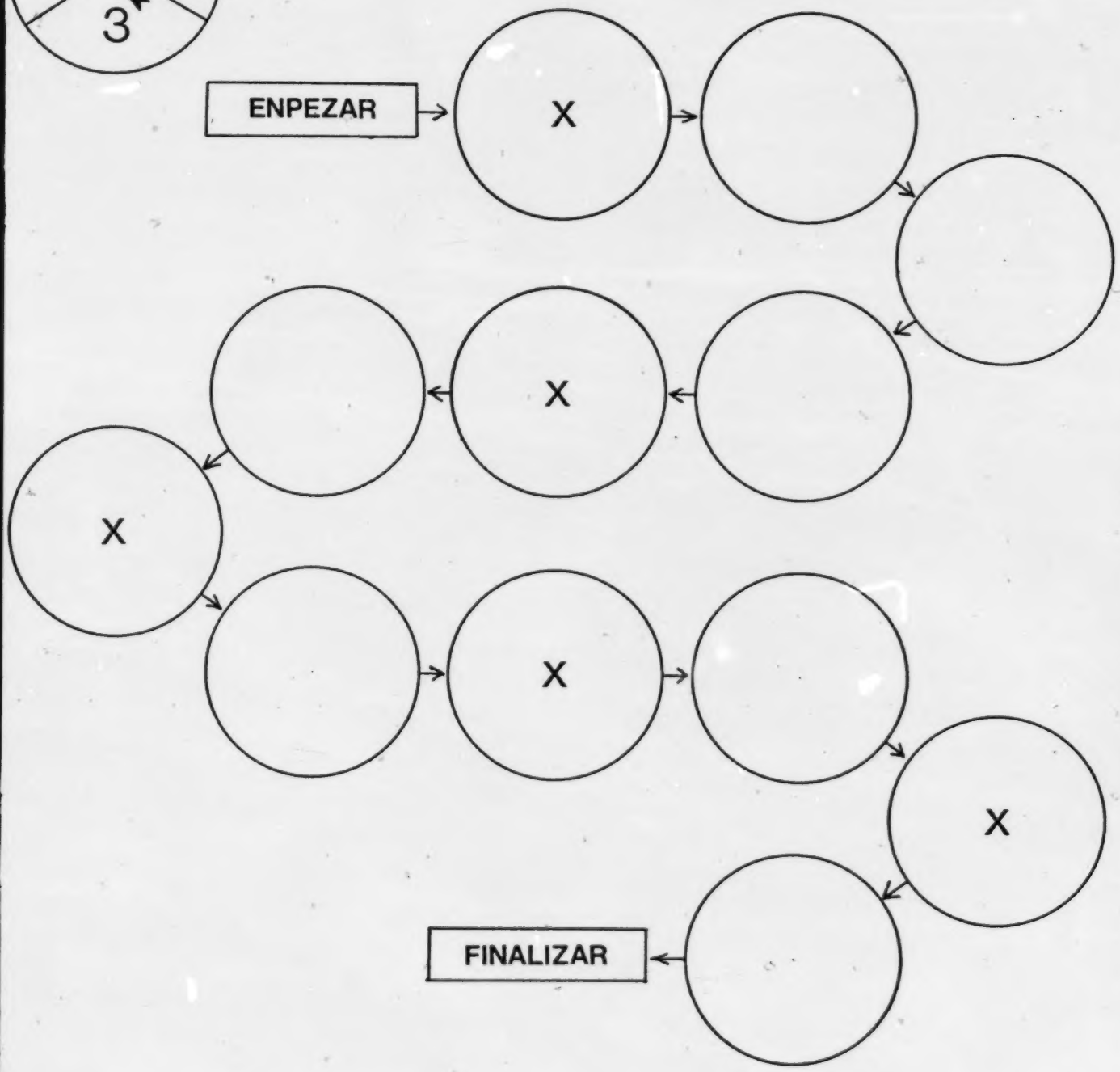
4. Fórmula para un juego del azar:

   a. Decide sobre las _____ del juego.

   b. El jugador decide su _____ .

   c. Los jugadores manipulan las _____ _____ .

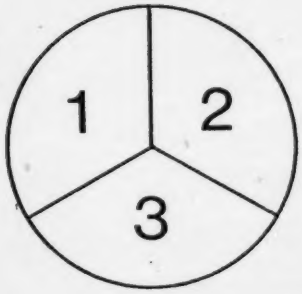
   d. Acepta la _____ .



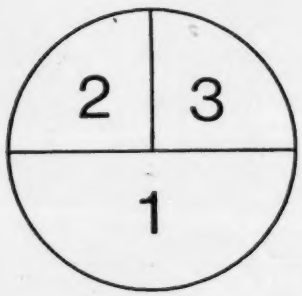
x=_____

y=_____

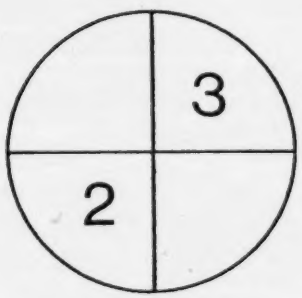
a.



b.



c.



d.

8. Fórmula para el juego de habilidades.
   a. Decide las reglas del juego.
   b. El jugador decide su posición
   c. Demonstrar las _____.
   d. Aceptar la paga.

Tarjeta de Cambio 1	Tarjeta de Cambio 2
Tarjeta de Cambio 3	Tarjeta de Cambio 1
Tarjeta de Cambio 2	Tarjeta de Cambio 3
Tarjeta de Cambio 1	Tarjeta de Cambio 2

X Tarjeta de Habilidad	Tarjeta de Habilidad
X Tarjeta de Habilidad	Tarjeta de Habilidad
X Tarjeta de Habilidad	Tarjeta de Habilidad
X Tarjeta de Habilidad	Tarjeta de Habilidad